

**Библиографический список**

1. Бауман З. Индивидуализированное общество / Пер. с англ. В. Л. Иноземцева. М. : Логос, 2005. 390 с.
2. Уайтхед А. Н. Избранные работы по философии / Пер. с англ. М. : Прогресс, 1990. 718 с.
3. Бергсон А. Творческая эволюция. М. : Терра-Книжный клуб, 2001. 384 с.
4. Гансвинд И. Н., Уайтхед А. Н. Б-ка электронных публикаций. URL: [www.chronos.msu.ru/?/rauthorpublications.html](http://www.chronos.msu.ru/?/rauthorpublications.html)
5. Бахтин М. М. Автор и герой в эстетической деятельности. М., 2003.

ГРНТИ 04.51.51

УДК 394, 298.9

*Е. М. Чиркина*  
НГУ, г. Новосибирск  
*E. M. Chirkina*  
NSU, Novosibirsk

**ДВИЖЕНИЕ АНАСТАСИЙЦЕВ:  
ЭСКАПИЗМ И ИГРОВОЕ НАЧАЛО  
ANASTASIA MOVEMENT ESCAPISM  
AND GAMEFICATION**

В статье рассмотрено движение анастасийцев как сложный социокультурный феномен, являющийся продуктом глобализации и вобравший в себя разнообразные направления массовой культуры, в том числе тенденцию эскейпизма и элементы ролевой игры. Мотив социального эскейпизма, заложенный в произведениях фэнтези, очевидным образом представлен в мировоззрении анастасийцев. Критическое переосмысление общепринятых нормативных стратегий – неограниченного потребления и «крысиных бегов» восходящей социальной мобильности, проповедь «опрощения» путём исхода из городских «муравейников» и достижения искомой социально-экономической автономии в родовом поместье. Игровые корни сообщества оказываются тесно сопряжены с эскейпистскими настроениями и произведениями фэнтези на почве творения вторичных миров. Игровое начало в движении анастасийцев демонстрируют элементы театрализации и ролевого проигрывания фэнтезийных сюжетов, социализацию в игровом формате, тяготение к театрализованным представлениям по сюжетам сочинений Мегре.

The article considers the anastasian movement as a complex socio-cultural phenomenon, which is a product of globalization and has absorbed a variety of trends in mass culture, including the tendency of escapism and elements of role-playing. The motif of social escapism, inherent in the works of fantasy, is clearly represented in the worldview of anastasians. Critical rethinking of generally accepted regulatory strategies-unlimited consumption and "rat race" of upward social mobility, preaching «forgiveness» by Exodus from urban «anthills» and achieving the desired socio-economic autonomy in the family estate. Gaming roots of the community are closely intertwined with escapist sentiments and works of fantasy on the basis of the creation of secondary worlds. Game beginning in the movement of anastasians demonstrate the elements of theatricalization and role-playing fantasy stories, socialization in the game format, the attraction to theatrical performances on the subjects of the works of Maigret.

*Ключевые слова:* субкультура, молодёжная субкультура, неотрадиционализм, новые религиозные движения, неоязычество, игроизация.

*Keywords:* subculture, youth subcultures, neotraditionalism, new religious movement, neopaganism, gamefication.

Актуальный социально-политический контекст, связанный со стратегическими целями обеспечения национальной безопасности в области культуры (сохранение традиционных российских духовно-нравственных ценностей), а также экологической безопасности и рационального природопользования (сохранение и восстановление природных систем, обеспечение качества окружающей среды) [1], инициирует перспективы в области исследования современной субкультурной сцены России и регионов, ориентированной на возрождение традиций и экологический императив. Одним из инновационных социокультурных явлений Сибири и России является движение анастасийцев. Актуальность изучения этноконфессиональной идентичности анастасийцев определяется и прикладной целью формирования установок толерантности, и избегания рисков этнической и религиозной конфронтации в российском обществе.

Статья написана на основе материалов интервью и включенного наблюдения, собранных в 2014–2019 гг. в результате экспедиций в поселения анастасийцев Новосибирской области, участия в работе новосибирского отделения политической партии «Родная партия».

Своими истоками движение анастасийцев уходит в 1996 г. Основал его писатель, а прежде того – предприниматель, Владимир Мегре, ставший создателем литературно-мифологического романа в жанре фэнтези «Анастасия», вышедшего в свет в 1996 г. В нём автор

описывает фантастические обстоятельства знакомства с главным персонажем своих будущих произведений – женщиной по имени Анастасия, живущей уединённо в лесной чаще под Томском и владеющей «знаниями первоистоков». Изложение её откровений с ответами на вопросы мироустройства составило содержание многотомника «Звёнящие кедры России» (1996–2010 гг.).

Генезис фэндома Анастасии представляет собой путь от читательских клубов до осуществления масштабных проектов рурализации – исхода «на землю» и организации поселений родовых поместий.

Призыв к созданию родового поместья – оригинальная и ключевая идея, вдохновившая движение.

Родовое поместье – это расположенный за городом участок земли площадью 1 га. Он обустроен для проживания одной семьи, передаётся по наследству и не продаётся. В границах поместья кроме собственно дома, разработанного предпочтительно на основе экологически безопасных материалов, предполагается наличие живой изгороди, лесных зон, водоёма, фруктовых деревьев, огорода, пасеки. Несколько рядом расположенных родовых поместий составляет поселение родовых поместий.

Мотив побега из «каменных джунглей» в «домик в деревне» и вытекающие из него руралистические практики жизнетворчества – влиятельный тренд современной городской субкультуры. В полной мере в эту тенденцию вовлечены единомышленники движения родовых поместий, стремящиеся укорениться на реально ощущаемой малой родине и дать эту возможность своим потомкам.

Благопотребный возврат к природе, согласно учению Анастасии, постулирует исход людей из городов. Сторонники движения объясняют его сменой приоритетов и ценностей. За их выбором стоят представления о божественном начале природы и о необходимости обретения гармонии во взаимодействии человека с окружающим миром, а также «антикризисные» стратегии, направленные на экономическое и социальное самосохранение.

Практики создания родовых поместий очевидно содержат эскапистский посыл, который связан с чувством разочарования и усталости от городской цивилизации. Эскапистский характер движения анастасийцев явно «синхронизирован» с практиками социального эскейпа в современной массовой культуре, в том числе и религиозной. Они обусловлены общественным запросом и спросом на стратегии конструирования независимого типа личности, способного

обеспечивать решение как внутренних, так и внешних проблем своего существования, не прибегая к помощи общества, его ресурсам и технологиям [2].

Тактика *эскапизма* (от англ. *escape* – бегство, побег; уход от действительности) как социальное явление предполагает попытку критического переосмысления общепринятых норм и стремление индивида или группы уйти от стандартов общественной жизни [3].

Позиция обитателей родовых поместий отчётливо перекликается с идеологией течения *даунишфтеров* – наиболее выразительного факта актуального эскейпа. *Даунишфтинг* (от англ. *downshifting* – переключение автомобиля на более низкую передачу, замедление или ослабление какого-либо процесса) вызван стремлением человека убежать свою частную жизнь от информационного вторжения в индивидуальное пространство, ориентирован на неприятие пропагандируемых ценностей, связанных с восходящей социальной мобильностью и наращиванием темпов потребления [4]. Анастасийцы и даунишфтеры стремятся уйти от стратегии бесконечной гонки потребления, что приводит к необходимости обеспечить себе такую позицию, которая была бы вполне независимой от общества с постоянно меняющейся рыночной конъюнктурой. Родопоселенцы, по собственным оценкам, это бывшие энтузиасты городской жизни, ныне называемыми землю – матушкой [5].

Сама сущность эскапизма определяет возможность его реализации в игропрактиках, поскольку игра подразумевает принятие иллюзии условной, фиктивной реальности.

Наиболее яркое своё воплощение эскейпизм обрёл в «ролевизме» – субкультуре ролевых игр. Связь эскапизма, фэнтези и игровой импровизации утверждали авторы произведений, их рецензенты и читатели. Впервые «эскейпистом» назвал себя автор трилогии «Властелин Колец» и визионер «вторичного» мира Дж. Р. Р. Толкиен, который определял эскейпизм как «бегство узника из постылой тюрьмы». С тех пор концепция множественных реальностей жанра фэнтези накладывает отпечаток на миропонимание и модели поведения своих поклонников.

Согласно теории и классификации игр Роже Кайуа, человек склонен избирать игры, в которых он испытывает потребность. Каждый человек существует внутри социальной системы, в рамках которой он вынужден функционировать стандартным образом. Игра даёт ему возможность получить опыт, призванный удовлетворить именно его индивидуальные потребности. В игровых предпочтениях проявляется

характерное своеобразие личности [6]. Всякая игра является средством бегства от реальности, поскольку погружение в игру – это согласие на определённую иллюзию, погружение в замкнутый игровой универсум. Любая игра взрослых это стремление избежать реальной действительности [7].

Показательно в риторике В. Мегре звучит мотив творчества и создания производной реальности – игрового пространства-мира с ориентацией на будущее при отрицании реальности наличной. В Новогоднем видео-обращении к широкой аудитории анастасийцев он произнёс: «Кризиса у нас не будет! Будет фейерверк, будет взлёт! И вы – творцы прекрасного будущего! Я имею в виду своих читателей и особенно создателей родовых поместий. ...Ими руководит их мечта! Ими руководит идея! Ими руководит прекрасный образ будущего России: для себя, для своей семьи, для своих потомков мы создадим родовые поместья! ...А всё началось с маленькой тоненькой книжечки... „Анастасия“... И как-то неудобно говорить: „Как такая хорошая книжка так много сделала“... Дело в том, что, наверное, я оказался в нужном месте в нужное время и встретился со своей прекрасной мечтой. Встретился с Анастасией. Многие говорят: ...Да Мегре её выдумал... Ну если такое можно выдумать, пусть другие предприниматели или писатели тоже что-нибудь выдумают, да такое, чтобы прекрасное усилилось, улучшилось. А какое движение родилось в России! Почему это произошло? Потому что миром правят образы. А здесь, в этой книжечке описан прекрасный образ таёжной отшельницы Анастасии. ...Этот образ словно парит сейчас над Россией. И здесь появилось словосочетание „родовые поместья“. ...от какого-то словосочетания, просто от букв загорелись людские сердца прекрасной мечтой, и стали рождаться новые поселения, прекрасные, ...» [8].

Ориентированность игры на «прекрасное будущее» позволяет сделать отвлечённым и неактуальным проблемное настоящее, предопределяя социальный эскапизм в формате игровой деятельности.

По мысли классика теории игры Йохана Хейзинги, вся человеческая культура целиком, включая искусство, науку, философию, образование и прочее – имеют игровую природу, которая производит животворный эффект на процессы культурного созидания [9]. Творческий аспект игры (как родовой способности человека), по мысли Ойгена Финка, заключается в возможности игроков в рамках смоделированного фантазией творческого проекта «производного» мира проявить себя творцами [10]. Игровое поведение актуализирует творческий посыл, заключённый в картине мироздания, заявленной

в серии «Звонящие кедры России». Согласно этой концепции человеку-«потребителю» противопоставлен живущий «как учит Анастасия» человек-творец, который ежемоментно совершает «со-творение» с Богом и другими людьми, создавая семью, родовое поместье, стихи, песни, картины, а в широком смысле – свою судьбу, «действительность собой определяя» [11].

Анализируя повседневные и праздничные практики анастасийцев, в них явственно видятся элементы игровой импровизации. На фестивали и праздники принято надевать «народные» (стилизованные) костюмы, водить хороводы, петь песни, вдохновлённые картинами древней славянской цивилизации ведрусов, воплощённой Мегре. Для бывших горожан интенция к исполнению обрядов оказывается игрой, которая, с одной стороны, приносит удовольствие и моральное удовлетворение и, с другой, приобретает обязательный характер. Песнопения и стихи по мотивам славянской старины, импровизированная игра на гуслях, хороводы считаются проявлением пробуждения «родовой памяти», признаком идеализированного образа жизни. Оживляемые в ролевой импровизации традиции, возвращенные в повседневность, способствуют сохранению социального порядка и стабильности в рамках сообщества. Игра позволяет ощутить полноту и осмысленность бытия.

Свидетельством игрового характера сообщества является распространённость в его среде театральных постановок. Спектакли «Анастасия», «Здравствуй, Анастасия», «Разговор с душой», «Таёжный роман о великой любви», которые прошли в городах России в 2000-е гг., сделали «реальным» фэнтези о любви писателя и таежной прорицательницы. Эти спектакли имели большое значение в популяризации книг В. Мегре и учении Анастасии.

Отечественный теоретик игры Д. Б. Эльконин установил, что «человеческая игра это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности» [12]. Содержанием игры могут быть отношения между людьми. Воссоздание, а тем самым и освоение этих отношений, происходит через роль, которую берёт на себя человек [13].

«Ролевизм» в анастасийстве отчётливо заметен в высокой степени театрализованности поведения, стремлении «проигрывать» сюжеты произведений Мегре и «проживать» образы героев, примеряя на себя роли идеализируемых персонажей. Эта театрализация позволяет овладеть искомыми моделями социальных отношений,

социализироваться, став частью описанной автором фантастической реальности, получить опыт сопричастия авторскому миру Мегре.

Таким образом, движение Анастасии, формирующееся в эклектичном мировоззренческом контексте глобальной культуры, рождается как сложный социокультурный феномен, в структуру которого в числе прочих оказываются включены элементы эскапизма и игровой компонент.

### ***Библиографический список***

1. Указ Президента Российской Федерации от 31 декабря 2015 года № 683 «О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации». URL: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_191669/ce89a659b0137b9d7c3a1dd4eca2b51d7001589f/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_191669/ce89a659b0137b9d7c3a1dd4eca2b51d7001589f/)
2. Панченко А. А. Двадцатый век: новое религиозное воображение // НЛО. 2012. № 117. С. 122–139. URL: <https://magazines.gorky.media/nlo/2012/5/dvadczatyj-vek-novoe-religioznoe-voobrazhenie.html>
3. Большая актуальная политическая энциклопедия / Под общ. ред. А. Белякова и О. Матвейчева. М. : Эксмо, 2009.
4. Гарфинкель С. Всё под контролем: кто и как следит за тобой. У-Фактория, 2004.
5. Климова Е. В. Свой путь. URL: <http://blagodatnoe.nsk.ru/press/Klimova-2010/>
6. Кайуа Р. Игры и люди: статьи и эссе по социологии культуры. URL: <http://scibook.net/sotsiologiya-kulturyi-kniga/osnovnyie-kategorii-47785.html>
7. Кайуа Р. Игры и люди: статьи и эссе по социологии культуры. URL: <http://scibook.net/sotsiologiya-kulturyi-kniga/osnovnyie-kategorii-47785.html>
8. Новогоднее поздравление Владимира Николаевича Мегре 31 декабря 2015 г. URL: [https://vmegre.com/your\\_country/events/26965/](https://vmegre.com/your_country/events/26965/)
9. Хейзинга Й. Homo ludens: в тени завтрашнего дня. М., 1992. 416 с.
10. Финк О. Основные феномены человеческого бытия / Пер. с нем. А. Гараджи. 2006. URL: <http://lib.ru/FILOSOF/FINK/fenomeny.txt>
11. Мегре В. Сотворение. СПб. : Диля, 1999. 224 с.
12. Эльконин Д. Б. Психология игры. М. : Педагогика, 1999.
13. Эльконин Д. Б. Психология игры. М. : Педагогика, 1999.